

أسئلة واجاباتها الصف الأول الاعدادي، الفصل الدراسي الثاني، ٢٠١٧/٢٠١٨

ضع علامة صح امام العبارة الصحيحة وعلامة خطأ امام العبارة الخطأ:

- ١- يساعد برنامج Scratch على تعلم اساليب ومفاهيم البرمجة مثل الشروط والتكرار. (✓)
- ٢- برنامج Scratch مجلي يمكن الحصول عليه من الانترنت. (✓)
- ٣- لا يمكن التعامل مع برنامج Scratch الا من خلال الانترنت. (x)
- ٤- يمكن التعامل مع برنامج Scratch على الكمبيوتر بعد تحميله بدون انترنت. (✓)
- ٥- برنامج Scratch لا يدعم اللغة العربية. (x)
- ٦- يمكن استخدام برنامج Scratch لعمل تصميم وتطبيقات تخدم باقي المواد العلمية. (✓)
- ٧- يمكن برنامج Scratch من انشاء برامج بطريقة تركيب الاوامر مع بعضها مثل التعامل مع المكعبات Puzzle. (✓)
- ٨- لا نستطيع استخدام اسكراتش وجهاز الكمبيوتر متصل بالانترنت (online). (x)
- ٩- لا يمكن تشغيل Scratch على أنظمة التشغيل المختلفة مثل Linux. (x)
- ١٠- يساعد برنامج Scratch في تطوير وتنمية التفكير المنطقي وحل المشكلات. (✓)
- ١١- برنامج Scratch يقوم بتصميم الالعاب والقصص التفاعلية والرسوم المتحركة. (✓)
- ١٢- يتوفر برنامج Scratch باللغة الانجليزية فقط. (x)
- ١٣- تمكن اوامر Pen Blocks من رسم اشكال هندسية منتظمة ومختلفة بسهولة. (✓)
- ١٤- نستطيع إدراج اي عدد من الكائنات على منطقة المنصة. (✓)
- ١٥- يمكن تحويل لغة الواجهة من لغة الى اخرى عن طريق الضغط على رمز الكرة الأرضية. (✓)
- ١٦- المنصة Stage هي التي يظهر عليها نتيجة العمل او المشروع. (✓)
- ١٥- يستخدم الامر Delete في حذف المقطع البرمجي. (✓)
- ١٨- نستطيع زيادة حجم الكائن على المنصة. (✓)
- ١٩- في ابعاد المنصة Stage الاتجاه السالب اعلى المنصة والاتجاه الموجب اسفل المنصة. (x)
- ٢٠- في ابعاد المنصة النقطة (٠،٠) توسط المنصة تماما. (✓)
- ٢١- مجموعات ال Blocks تتميز كل مجموعة بلون معين مختلف عن باقي المجموعات الاخرى. (✓)
- ٢٢- القيمة الافتراضية لامر الحركة Move هو ١٠ خطوات. (✓)
- ٢٣- يتحرك الكائن على المنصة Stage بمقدار القيمة المكتوبة في الامر Move. (✓)
- ٢٤- يمكن تغيير عدد مرات التكرار لامر Repeat. (✓)
- ٢٥- ترتيب الاوامر لا يؤثر على نتيجة التنفيذ في أي برنامج. (x)
- ٢٦- يظهر خط ايض بين الامرين لتوضيح مكان تركيب الاوامر. (✓)
- ٢٧- قيمة الانتظار يمثل (١ ثانية) افتراضيا لامر (Wait). (✓)
- ٢٨- ترتيب الاوامر لا يؤثر على نتيجة التنفيذ في أي برنامج. (x)
- ٢٩- المقطع البرمجي عبارة عن تركيب مجموعة من الاوامر. (✓)
- ٣٠- لا يمكن التحكم في دوران اتجاه الكائن أثناء التصميم. (x)

اختر الإجابة الصحيحة من بين الأقواس:

- ١- مجموعة الاوامر الخاصة بإضافة مقطع صوتي للمشروع تسمى (Sound - Event - Pen)
- ٢- لغة رسومية للبرمجة المرئية. (Scratch - Linux - Windows)
- ٣- من أوامر القلم (pen up - pen down - clear - كل ما سبق)
- ٤- كائن أو صورة موجود بالخلفية. (Sprite - Script - Block)
- ٥- يظهر عليها نتيجة العمل او المشروع (الكائن - المنصة - الاوامر)
- ٦- وضع تعليق غير مهذب أو غير أخلاقي في محللة على الانترنت يسمى
(جدار الحمليه - الاتراء - الصفح السعيد)
- ٧- قيمة الانتظار يمثل (١ ثانية - ٣٠ ثانية - ٦٠ ثانية) افتراضيا لامر Wait
- ٨- مجموعة الاوامر التي يتم تركيبها بمنطقة البرمجة بترتيب معين يطلق عليها
(المقطع البرمجي - اوامر الحركة - مظاهر الكائنات)
- ٩- في ابعاد المنصة النقطة (٠،٠) (اعلى يسار - اعلى يمين - تنوسط المنصة)
- ١٠- برنامج يستخدم في تصميم الالعاب والرسوم المتحركة (Gimp - Scratch - Windows)
- ١١- القيمة الافتراضية لامر الحركة Move هو (٥ - ٧ - ١٠) خطوات.
- ١٢- تحتوي على Blocks تستخدم في تحديد الحدث الذي يقع على الكائنات لبدء تنفيذ المشروع
(مجموعة Looks - مجموعة Events - مجموعة Motion)
- ١٣- يستخدم في رسم الاشكال أثناء حركة الكائن. (الاحداث - القلم - التحكم)
- ١٤- امر يستخدم في ثبات حركة الكائن لفترة زمنية محددة
(امر الانتظار Wait - امر التكرار Repeat - امر الحركة Move)
- ١٥- تصوير شخص ما بدون علمه ونشر هذه الصور على الانترنت
(التصيد الاحثالي - الازدراء - الصفح السعيد)
- ١٦- امر يستخدم لتكرار تنفيذ امر معين لعدد محدد من المرات
(Forever - Repeat - Wait)
- ١٧- امر يستخدم لتكرار عدد لا نهائي أو غير محدد من المرات
(Wait - Repeat - Forever)
- ١٨- يستخدم الامر في (نسخ) تكرار المقطع البرمجي (Delete - Duplicate - Wait)
- ١٩- امتداد ملف المشروع لبرنامج Scratch هو (ppt - doc - Sb2)
- ٢٠- تحتوي على Blocks الاوامر تستخدم في حركة الكائنات أو دورانها أو تحديد الاتجاهات على المنصة
(مجموعة Motion - مجموعة Events - مجموعة Looks)

ضع المصطلح العلمي المناسب لكل مما يأتي :

١- خروج عن الآداب والأخلاق في غرف المحادثة أو الرسائل الفورية أو الرسائل القصيرة

(التعدي الإلكتروني عبر الإنترنت Cyber Bulling)

٢- عملية مهاجمة إحدى الضحايا على عقله منه ويقوم شريك المهاجم بتصويرها بالتليفون أو كاميرا رقمية ثم يتم نشرها عبر التليفون أو الإنترنت

(الصفع السعيد Happy Slapping)

٣- تظاهر شخص محتال بذه يتبع هينة استعلامات للحصول على بيانات شخصية أو مالية من الآخرين عبر الإنترنت

(التصيد الاحتيالي Phishing)

٤- وضع تعليق غير مهذب أو غير أخلاقي في محادثة على الإنترنت

(الازراء Contempt)

٥- رسائل الكترونية غير مرغوب بها تأتي بكثرة من بعض الجهات التي تعلن عن منتجاتها أو من مجموعات الأخبار وقد تحتوي فيروس أو مواد غير أخلاقية

(الرسائل المزعجة Spam)

٦- يقصده الأجهزة والبرامج التي تمنع الدخول غير المصرح به إلى مواقع معينة قد تكون مضافه لآداب أو غير آمنه

(جدار الحماية Firewall)

٧- هي عبارة عن مجموعات مختلفة بها Blocks

(مجموعات البرمج Scripts)

٨- هي الأوامر الرسومية الخاصة بكل مجموعة وتستخدم في المقاطع البرمجية

(Blocks)

٩- هو مجموعة الأوامر التي يتم تركيبها بمنطقة البرمجة بترتيب معين

(المقطع البرمجي)

١٠- تحتوي على Blocks تستخدم في تحديد الحدث الذي يقع على الكائنات لبدء تنفيذ المشروع

(مجموعة Events)

١١- هي تكنولوجيا متطورة تعتمد على نقل المعالجة ومعالجة التخزين الخاصة بجهاز الكمبيوتر إلى ما يسمى بالسحابة Cloud

الحوسبة السحابية

ضع رقم الثينات (الأوامر) أمام استخدام كل منها :

١١	حذف أي تأثيرات على الكائن	say Hello! for 2 secs	١
٦	إخفاء الكائن	stop all sounds	٢
١	تظهر رساله لمدة ثلاثين	forever	٣
٧	تظهر رساله ثلثه	next costume	٤
١٢	تنفيذ المقطع البرمجي بالمشروع عند الضغط على الرمز العلم	repeat 10	٥
٤	عرض المظهر التالي للكائن	hide	٦
٢	إيقاف الصوت	say Hello!	٧
١٣	تخصيص لون للقلم ويتم تحديده داخل المربع	wait 1 secs	٨
٣	تكرار (لا نهائي من المرات)	show	٩
٥	تكرار (عدد مرات محددة)	clear	١٠
٩	ظهور الكائن	clear graphic effects	١١
١٤	اتجاه حركه الكائن	set pen color to	١٢
٨	امر الانتظار	point in direction 90°	١٣
١٠	مسح أي خطوط أو رسومات على النصه		١٤

مع خالص الأمنيات بالنجاح والتوفيق